

Pegando o jeito de domar o bicho: o processo de aprendizagem das tecnologias digitais por idosos

Débora Krischke Leitão, Diessica Shaiene Gaige e Monalisa Dias de Siqueira

🏠 *Universidade Federal de Santa Maria | Santa Maria, RS, Brasil; Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Porto Alegre, RS, Brasil; Universidade Federal de Santa Maria | Santa Maria, RS, Brasil*
✉ *deborakl@gmail.com, shaienediessica@gmail.com, monalisadias@gmail.com*

DOI

<http://dx.doi.org/10.11606/2179-0892.ra.2019.161986>

ORCID

<https://orcid.org/0000-0002-8772-1104>

<https://orcid.org/0000-0002-8834-6588>

<https://orcid.org/0000-0002-5063-8411>

RESUMO

Neste artigo pretendemos refletir sobre o processo de aprendizagem das tecnologias digitais por idosos, a partir de pesquisa etnográfica realizada no ano de 2016 em plataformas como o Facebook e no curso de informática para a Melhor Idade ofertado pelo Laboratório de Informática da PRAE/CPD da UFSM. Nossa intenção é mostrar como o relacionamento com computadores constitui um processo complexo para esses sujeitos que estão tendo contato com a tecnologia digital pela primeira vez, requerendo o aprendizado de uma série de ações e dos gestos técnicos. Através de distintas situações etnográficas discorreremos sobre a constituição de um conjunto de saberes e gestos que são corporificados e ilustram a relação entre a materialidade da tecnologia, corpo e motricidade no processo de “pegar o jeito” do computador e “domá-lo”.

PALAVRAS-CHAVE

Idosos,
tecnologias digitais,
aprendizagem

Getting the Hang of How to Tame the Beast: Learning Process of Digital Technology by Elders

ABSTRACT

In this article we propose a reflection on the learning process of digital technologies by the elderly, based on an ethnographic research conducted in 2016 on platforms such as Facebook and in the computer classes for elders offered by the Computer Science Laboratory of PRAE / CPD UFSM. Our intention is to show how the relationship with computers constitutes a complex process for those subjects who are having contact with the digital technology for the first time, requiring the learning of a series of actions and technical gestures. Through different ethnographic situations we will discuss the establishment of a set of knowledge and gestures that are embodied and illustrate the relationship between the materiality of technology, body and motor skills in the process of “getting the hang” of the computer and “tame it.”

KEYWORDS

Elders,
Digital Technology,
Learning

INTRODUÇÃO

O cientista da computação Alan Curtis Kay, inventor, entre outras coisas, do laptop e da interface gráfica moderna que permite a interação do usuário com dispositivos digitais através de ícones, disse, certa vez, em uma conferência de imprensa em Hong Kong, que tecnologia é “qualquer coisa que não estava por aí quando você nasceu” (tradução nossa)¹. Indo ao encontro da espirituosa colocação de Alan Kay, Marc Prensky (2001) se utiliza da metáfora “nativos” e “imigrantes digitais” para melhor compreender o contexto de socialização das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) entre as gerações. Como “nativos digitais”, Prensky (2001:1) caracteriza todos os “falantes nativos da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet”. Já como “imigrantes digitais”, vemos aqueles que acompanharam o nascimento do mundo digital e a partir de um determinado momento começaram a adotar alguns aspectos dessas novas tecnologias por meio de processos de aprendizagem dessa nova língua e da adaptação a esse novo ambiente.

No presente artigo trazemos algumas reflexões sobre o aprendizado das tecnologias digitais por idosos, que certamente nasceram muito antes do surgimento de muitas dessas máquinas, dispositivos e softwares que povoam nosso cotidiano contemporaneamente. Para tanto, primeiramente discorreremos sobre nossas opções metodológicas e sobre a importância da pesquisa etnográfica tanto em plataformas *online* quanto em um ambiente *offline*, junto ao curso de informática para a Melhor Idade da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

A seguir, propomos uma análise de como os gestos técnicos a serem aprendidos pelos idosos que frequentam o curso são decompostos em uma série de

¹ Do original “Technology is anything that wasn't around when you were born”. Para mais informações, acesse: http://techland.time.com/2013/04/02/an-interview-with-computing-pioneer-alan-kay/_Kay http://www.nuted.ufpr.br/oa/animak/teorias_alan_kay.php. Acesso em: 15.05.2019.

etapas colocadas em sequência. Também apontamos para a importância, para os idosos alunos no curso, de recorrer à escrita e a seus cadernos “analógicos” para a memorização das ações e das cadeias de gestos por meio dos quais irão interagir com o computador.

Num terceiro momento, discutimos o quanto esses aprendizados configuram um conjunto de saberes corporificados e sobre a relação entre a materialidade das tecnologias, corpo e motricidade. Mostramos algumas das dificuldades enfrentadas por eles, por exemplo quanto ao uso do mouse ou de tecnologias do tipo *touchscreen*², com as quais ainda não estão familiarizados. Esses gestos internalizados e saberes corporificados vão resultar naquilo que os interlocutores dessa pesquisa chamam de “pegar o jeito”.

Por fim, trazemos algumas reflexões sobre a centralidade da experimentação no aprendizado das tecnologias digitais devido à própria estrutura interativa das mesmas e sobre o quanto o ato de mostrar, haja vista a proliferação de tutoriais em plataformas de compartilhamento de vídeos como o Youtube, é eficaz enquanto modo de ensinar e aprender.

A ETNOGRAFIA E SEUS DESLOCAMENTOS: DO ON AO OFF E DE VOLTA AO ON

Desde o final da década de 1990 e início dos 2000, com os primeiros trabalhos das Ciências Sociais sobre tecnologias digitais e plataformas *online*, está presente o debate sobre as particularidades da pesquisa etnográfica diante de tais objetos de estudo. Por um lado, tivemos em Miller e Slater (2000 e 2004) a forte crítica à oposição entre *on* e *offline* e a defesa da necessidade de se incorporar a observação *offline* aos trabalhos sobre usos da Internet por grupos particulares, como modo de balizar os fenômenos estudados *online* em seus contextos mais amplos. Por outro, temos argumentos sobre uma possível autonomia dos fenômenos que têm lugar *online* (Boellstorff, 2008) ou de uma etnografia virtual (Hine, 2004).

Conforme argumentamos em outro trabalho (Leitão e Gomes, 2013), as fronteiras e limites do campo, assim como na etnografia sobre outros objetos de pesquisa, não são definidas de modo apriorístico e dependem das particularidades do grupo estudado, do tipo de interação e das sociabilidades de tais grupos. Buscando inspiração na distinção entre plataformas e ambientes feita por Guimarães Júnior (1999), sugerimos que a etnografia transite por diferentes ambientes, não apenas diferentes plataformas *online*, mas escorrendo inclusive para o *offline*, quando tal deslocamento se mostrar relevante para o grupo ou o fenômeno pesquisado.

O trabalho de campo que deu origem a essa pesquisa iniciou-se na plataforma Facebook, através de observações exploratórias em uma página dedicada à Terceira Idade. Além de observar as interações que tinham lugar na página, foi feito contato com alguns de seus integrantes. Para o tipo de questão que se

² De acordo com o site Tecmundo o “termo refere-se geralmente ao toque no visor do dispositivo com o dedo ou a mão, que também podem reconhecer objetos, como uma caneta”. <http://www.tecmundo.com.br/multitouch/177-o-que-e-touch-screen-.htm>. Acesso em: 19.06.2016.

pretendia compreender, no entanto, dizendo respeito aos processos de aprendizagem do uso das tecnologias digitais por idosos, a observação unicamente *online* mostrou-se insuficiente. A partir dessa constatação, optamos por procurar um espaço *offline* adequado para observar tal problemática. Assim, durante o ano de 2016, realizou-se observação participante em quatro turmas do curso de informática para a Melhor Idade no Laboratório de Informática da PRAE/CPD (LABINFO) do centro de Santa Maria/RS.

O LABINFO é um projeto institucional da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) surgido em 1999 com o intuito de ampliar o acesso ao conhecimento e às novas tecnologias de comunicação e informação a todos os estudantes universitários e a comunidade em geral.

O curso de informática para a Melhor Idade, subprojeto do laboratório, foi iniciado em 2007 com uma turma de 20 alunos. Seu conteúdo programático é organizado em 3 módulos. O módulo I tem como objetivo oferecer conhecimento básico de informática para os alunos, consistindo em uma introdução ao Windows (configuração da área de trabalho, abrir e criar arquivos/pastas, realizar pesquisa na internet e utilizar o *e-mail*), apresentação dos programas Word (com criação e impressão de documentos bem como realização de atividades de digitação) e Excel (funções e operações básicas dos programas, construção de gráficos). O módulo II visa exercitar a digitação através do aprofundamento do funcionamento do teclado, aprender a como usar o Power Point (criar apresentação em *slides*, aplicar efeitos, *hyperlinks*, inserir imagens e exportar para o Word), Multimídia (introdução a plataformas de animação, áudio, vídeos e imagens) e Internet Explorer (funcionamento da tela do *browser*, como realizar pesquisa, *e-mail*, endereço eletrônico e Outlook). Por fim, o módulo III é totalmente voltado para a internet, por isso, pretende-se que o aluno saiba reconhecer os equipamentos necessários para acessar a internet, como navegar no *browser* por meio de pesquisas, criação e utilização de conta de *e-mail*, ter conhecimento dos principais conceitos sobre internet, redes sociais e *blogs* e entender sobre a segurança da informação na rede.

A pesquisa etnográfica realizada incluiu observação participante em duas turmas do módulo I e duas turmas do módulo III do curso, bem como conversas informais e entrevistas com alunos do mesmo. A primeira turma do módulo III contou com a participação de 6 alunos, sendo que 3 eram mulheres e 3 homens, com faixa etária de 66-75 anos, ao passo que a outra turma do mesmo módulo teve 11 alunos, sendo 10 mulheres e 1 homem, com faixa etária de 60-74 anos. Em contrapartida, uma das turmas do módulo I teve 10 alunos, sendo 8 mulheres e 2 homens, e na outra havia 13 alunos, destes 10 eram mulheres e 3 homens, ambas de faixa etária semelhante, tendo alunos/as de 50 a 79 anos. A renda mensal dos/as alunos/as dos módulos I e III variam entre 1 a 6 salários mínimos,

sendo a maioria já aposentada e o nível de escolaridade também é heterogêneo, indo de ensino fundamental incompleto à superior completo.

Uma das características comuns a todos os alunos das turmas nas quais realizamos pesquisa é o fato de terem um contato recente com as mídias digitais. Sua relação com a tecnologia digital pode diferir grandemente daquela de pessoas da mesma faixa etária, mas com outras experiências profissionais anteriores e provenientes de camadas médias e altas. Mesmo que o nível de instrução formal ou a renda mensal dos alunos diferissem, seu contato com a tecnologia não aconteceu a longo prazo, acompanhando as próprias mudanças tecnológicas das últimas duas ou três décadas. Foi a partir de um contexto recente de ampliação e popularização da *web*, em grande parte promovido pela facilidade de acesso às tecnologias móveis como *smartphones* e celulares, que nossos interlocutores de pesquisa passaram a utilizar recursos de informática e internet, especialmente para a comunicação com seus familiares e amigos.

A procura de um curso de informática destinado à Melhor Idade justifica-se em larga medida pelo fato de “sentirem-se mais atualizados/as” ao aproximarem-se mais de membros de suas famílias. No caso das idosas (que eram em sua grande maioria avós), a partir do uso cotidiano das tecnologias digitais acreditavam que os laços afetivos com seus netos/as voltaram a se estreitar, muito embora não morassem nas mesmas cidades que seus filhos/as e netos/as. Por meio das mídias digitais, a manutenção de certos papéis familiares continuaram a se consolidar, como aqueles de avós/ôs, pais, filhos/as, netos/as, tios/as, entre outros, questão que analisamos em outro momento (Gaige, 2017). O elemento que gostaríamos de ressaltar aqui é que o uso das mídias sociais fez com que nossos/as interlocutores de pesquisa passassem a se sentir mais avós/ôs do que anteriormente à sua inserção nas plataformas digitais, situação semelhante à pesquisa de Miller e Madianou (2013) apresentada por Miller e Horst (2015) referente às trabalhadoras domésticas filipinas em Londres, que constatou que o uso das mídias de comunicação e informação possibilitou a essas mulheres se sentirem mães novamente ao participarem ativamente da vida de seus filhos/as mesmo à distância.

Nesse sentido, o curso de informática pode ser compreendido numa perspectiva de inclusão digital direcionado ao público idoso, mas também enquanto um espaço de sociabilidade santa-mariense que difere de outros (Maia, 2010; Nunes, 2010) por ser predominantemente feminino, como argumentamos (Gaige, 2017). Em um cenário brasileiro em que vivenciamos uma *feminização da velhice* (Debert, 2012), a participação das mulheres em programas destinados à terceira idade se mostra cada vez mais crescente, situação que não se diferiu ao olharmos para o curso que analisamos. Foi a partir da observação participante também nesse ambiente de pesquisa, que conseguimos constatar que para além do interesse de aprender a mexer nas mídias digitais para estreitar

as relações com seus familiares e sentirem-se efetivamente avôs/ós ativos, os/as idosos/as frequentavam o LABINFO para conhecer novas pessoas e construir/fortalecer amizades (algumas alunas já eram amigas de longa data devido ao envolvimento com outros programas da terceira idade, por exemplo). No caso das alunas artesãs havia outro interesse específico que era o de ampliar a divulgação de seus artesanatos através das mídias sociais, situação semelhante no que diz respeito às alunas vendedoras, que gostariam de igualmente aprender a divulgar seus produtos (da Natura, por exemplo) no mundo digital.

Após e durante o período de observação participante nas turmas do curso do Melhor Idade, a etnografia *online* foi retomada, sobretudo na plataforma Facebook. A observação participante junto ao grupo de idosos das turmas pesquisadas estendeu-se, assim, também para o Facebook, *e-mail* e WhatsApp, possibilitando acompanhar suas postagens e interações para além da sala de aula do curso. Desse modo, podemos dizer que a pesquisa *offline* transbordou para plataformas *online*.

Algumas práticas que vemos ocorrendo *online*, por exemplo no Facebook, adquiriram novos sentidos após a pesquisa junto ao curso, observando *in loco* como as tecnologias digitais estavam sendo usadas pelos idosos. Através do trabalho de campo foi possível compreender, por exemplo, outro significado dado ao uso da tecla “*caps lock*”. Escrever em maiúsculas, que poderia ser visto, a priori, como uma falta do domínio dos códigos da linguagem digital, sendo inclusive alvo de deboche por parte de jovens mais familiarizados com a tecnologia, adquiriu novo sentido. Enquanto as pessoas mais jovens consideradas “nativas digitais” (Prensky, 2001) a usam para dar ênfase a algo importante durante a escrita ou para “gritarem” por escrito, algumas idosas do curso, digitam suas postagens diárias sempre com letras maiúsculas para que elas mesmas possam enxergar o que escrevem, pois, a maioria delas usam óculos de grau e consideram as fontes na tela do computador ou celular muito pequenas.

Assim, embora nesse artigo em específico os dados trazidos digam mais respeito à experiência de campo *offline*, durante o curso, a observação participante em ambas as esferas foi imprescindível para o entendimento das particularidades do fenômeno estudado.


O CADERNO E O PASSO À PASSO: DECOMPONDO SABERES NATURALIZADOS

“Mexer no computador” e navegar na internet pode não ser um ato tão simples. Algumas dificuldades que os idosos enfrentam ao se relacionar com as tecnologias digitais devem-se ao fato de terem sido educados com base na escrita em papel e serem mais familiarizados com outros objetos tecnológicos, como rádio, televisão, automóvel etc. A observação participante junto ao curso de informá-

tica possibilitou observar que os alunos querem, na palavra de uma de nossas interlocutoras, aprender a “domar esse bicho” que agora está entrando nas suas casas e querem domesticá-lo para diversos fins.

Domesticar o computador ou aprender a “domar o bicho” é visto como um grande desafio e frequentemente um semestre de aulas não se mostra suficiente para o aprendizado requerido por tal tecnologia. Se, por um lado, o bicho-máquina é visto como tendo que ser domado, por outro, é possível pensar que os próprios alunos do curso estão passando por um processo de adestramento, entendido aqui à luz de Lefebvre (1992), no qual gestos técnicos são aprendidos para que sejam, ao longo do tempo, internalizados. É importante ressaltar que estamos nos referindo aqui a gestos já tidos como naturais por aqueles que convivem cotidianamente com a tecnologia, cuja gênese do aprendizado sequer poderia ser encontrada num registro da memória.

Ligar o computador, por exemplo, não se colocaria para os “nativos digitais” como algo que tenha sido aprendido ou que possa ser. Mas para os alunos do módulo I aprender a ligar o computador e como manusear um mouse são consideradas tarefas difíceis. Por isso, os monitores necessitam dedicar cerca de quatro aulas, quando não mais, para esse mesmo tema “como ligar o computador do laboratório”. Isso necessita seguir algumas etapas, conforme expresso pelo monitor do curso:

“Primeiro ligamos o estabilizador, depois clicamos no botão onde tem esse ícone  para ligarmos a CPU. O próximo passo será verificarmos se a tela (monitor) já está ligada, caso contrário, precisamos ligá-lo no botão que se encontra no meio da tela com coloração azul ou laranja. Após isso, esperamos que ele ligue e nos mostre a tela inicial na qual escolheremos um usuário do computador, que será PC + algum número”.

Esse trajeto demorou muitas aulas para ser lembrado por diversos alunos que acompanhamos no módulo I e a dificuldade decorreu de vários motivos, como a não prática em casa por não ter um computador para treinar ou, caso tenham, não conseguirem praticar porque o sistema operacional é diferente daquele que trabalham no laboratório.

Aquilo que poderia ser visto como um único gesto, “ligar o computador”, quando é ensinado e aprendido passa a ser decomposto em uma sequência de gestos técnicos, adquirindo uma nova temporalidade. Essa sequência possui um ritmo próprio e uma ordem necessária a ser seguida para sua eficácia. Não haveria a tela inicial, descrita pelo monitor, se os passos anteriores não tivessem sido seguidos. A decomposição de uma única ação em uma sequência de gestos técnicos concatenados configura aquilo que costumamos chamar, no cotidiano, de um passo a passo.

O passo a passo não foi apenas um recurso empregado para o curso iniciante, no módulo I. Em uma das aulas do módulo III, a monitora Beatriz³ apresentou um percurso de como publicar uma foto no Facebook, a partir do seguinte caminho:


Primeiro temos que acessar a internet através do navegador, que é o programa do computador que nos permite fazer isso. Vocês podem procurar aí o Google Chrome ou Mozilla Firefox. Após clicar neles, digitem na barra de endereço⁴ www.facebook.com.br e em seguida digitem seu e-mail e senha para efetuar o login.

Assim que se conectaram ao Face⁵, o próximo passo foi conectar os cabos *usb*⁶ de suas câmeras e/ou celulares no computador. A monitora mostrou como deveriam fazer para copiar uma foto da máquina e/ou celular para o computador.

“Vocês devem ir em ‘meu computador’, ‘disco removível’ (e, f, j etc.) ou nome da máquina, ir na pasta das ‘imagens’, para ver todas as fotos em tamanho maior, devem selecionar na tela o item ‘mais opções’ e clicar sobre ‘miniaturas’, depois clicar sobre a foto de modo que ela fique contornada de azul, após com o ‘botão direito’ do mouse ir na opção ‘copiar’ e, minimizando a janela, selecionar a pasta do computador onde queira salvá-la e, por fim, a partir do clique com o botão direito, ir na opção ‘colar’. Vocês podem também fazer esse mesmo processo de um outro jeito, após clicar sobre a foto que querem passar para o computador com o ‘botão direito’, vão na opção ‘enviar para’ e selecionar a pasta que desejam fazer a transferência do arquivo”.

Contudo, quando lhes foi solicitado que realizassem essa atividade sozinhos, percebemos que esse trajeto não era tão simples. Assim, após a primeira explicação dada a todos, a monitora passava individualmente na mesa dos alunos para ajudá-los, pois, em sua maioria, já não lembravam mais o que deveriam fazer primeiro. A ordem, importante para a eficácia da sequência, por não ter sido ainda incorporada e por não fazer sentido em si mesma, não parecia óbvia.

Após realizarem a tarefa, a próxima etapa foi mostrar como publicar no Facebook. Deveriam levar o cursor do mouse até o navegador do computador, e, tendo em vista que grande parte dos alunos já se encontrava logada em suas contas do Facebook, a monitora mostrou como publicar uma foto a partir da página inicial.


“Vocês devem clicar em ‘página inicial’, e depois clicar em ‘foto/vídeo’. Quando abrir uma janela, na parte esquerda da tela, cliquem sobre a pasta onde salvaram suas imagens (a maioria salvou na pasta minhas imagens do computador), do lado direito da tela podem clicar nessa setinha  e selecionem miniaturas para poder ver melhor as imagens, e finalmente cliquem sobre aquela que pre-

3 Beatriz, assim como os alunos mencionados no texto, são nomes fictícios dados aos principais interlocutores da pesquisa.

4 Barra de endereço é o elemento da interface gráfica que nos permite visualizar o endereço atual da navegação (site) e também onde podemos digitar o local (URL) onde pretendemos ir.

5 “Face” é uma denominação utilizada pelos interlocutores para se referir ao Facebook.

6 Segundo o site Tecnomundo, a Universal Serial Bus (USB) “é uma tecnologia que tornou mais fácil a tarefa de conectar aparelhos e dispositivos periféricos ao computador (como teclados, mouse, modems, câmeras digitais) sem a necessidade de desligar/reiniciar o computador (“Plug and Play”) e com um formato diferenciado, universal, dispensando o uso de um tipo de conector específico para cada dispositivo”. Retirado de: <https://www.tecmundo.com.br/usb/211-o-que-e-usb-.htm>. Acesso em 19.06.2016.

tende publicar. Olhem aqui, a imagem vai ficar carregando aqui (e apontava na tela do projetor). Quando ela aparecer, vocês podem digitar alguma legenda ali onde diz 'diga algo sobre esta foto'. Vocês também podem selecionar quem pode ver a foto. No ícone onde tem estes dois bonequinhos  fica só para os amigos verem e eu recomendo escolherem esse. E por fim, podem clicar em publicar”.

Como as orientações dadas por essa monitora foram apenas através da fala, pois não contavam com o suporte de uma apostila impressa, mais uma vez foi necessário passar de mesa em mesa para ajudar. Todos treinaram mais de uma vez a tarefa de publicação de fotos no Facebook durante a aula. Algumas alunas também anotaram o trajeto que deveriam seguir para publicar fotos nos cadernos que destinavam para a aula do curso, com o intuito de praticar em suas casas a partir do que haviam anotado.

Podemos aqui buscar inspiração no conceito de cadeia operatória, proposto por Leroi-Gourhan (2002), para compreender a importância da decomposição dos gestos técnicos para analisar, etapa por etapa, o processo de fabricação ou de utilização de um objeto. Se cabe ao antropólogo recorrer a essa estratégia analítica, para melhor compreender os gestos técnicos. Também é ela o processo através do qual os gestos são aprendidos e, como sugere o autor, quanto menos familiar for tal gesto, mais explícita se fará a cadeia operatória e seus ritmos:

“Todas as ações de que o sujeito é agente ativo entram no seu comportamento operatório, mas sob formas e com intensidades muito diferentes conforme se tratam de práticas elementares e quotidianas, de práticas de periodicidade mais espaçada ou de práticas excepcionais; os diversos programas pressupõem níveis de interação intelectual e relações indivíduo-sociedade diferentes” (Leroi-Gourhan, 2002: 26).

Como dissemos, o uso do computador por parte dos alunos do curso não só era recente, mas sobretudo não era cotidiano. Muitos deles, não tendo computador em casa, faziam uso do mesmo apenas no espaço do curso, uma vez por semana. Assim como sugere Leroi-Gourhan, tratava-se de uma prática excepcional e de periodicidade espaçada, na qual, portanto, o comportamento operatório precisava estar explícito para que os gestos fossem executados. Além de explícito, as etapas que compõem a sequência precisavam estar muito decompostas em gestos específicos e detalhados, para que pudessem ser repetidas.

Ao organizar o passo a passo da atividade que consistia em enviar um trecho de texto por *e-mail*, uma aluna a decompunha os gestos a partir de uma enumeração (passo 1º, passo 2º etc.) que anotava nas folhas de papel ofício que tinha. A tarefa deveria ser realizada em casa e consistia, conforme a sequência decomposta por ela, basicamente em:

- 1º passo** procurar o ícone do programa Word na área de trabalho ou no menu iniciar⁷;
- 2º passo** dar dois cliques sobre ele ou um clique + tecla enter para entrar no programa;
- 3º passo** digitar o texto *Sonhe* da Clarice Lispector “Sonhe com aquilo que você quiser. Vá para onde você queira ir. Seja o que você quer ser, porque você possui apenas uma vida e nela só temos uma chance de fazer aquilo que queremos. Tenha felicidade bastante para fazê-la doce. Dificuldades para fazê-la forte. Tristeza para fazê-la humana. E esperança suficiente para fazê-la feliz.”
- 4º passo** selecionar a primeira linha e pôr em sublinhado (indo no canto superior esquerdo da página e clicar no S).
- 5º passo** pôr todo texto em cor vermelha.
- 6º passo** colocar a fonte *Times New Roman* e o tamanho da fonte em 12.
- 7º passo** salvar o documento em alguma pasta do sistema indo em salvar como, nomear o arquivo na parte inferior da janela e clicar em salvar.
- 8º passo** ir até o ícone do navegador e dar dois cliques [eles entraram no Mozilla Firefox].
- 9º passo** digitar *gmail* na barra de pesquisa e dar um “enter”.
- 10º passo** clicar no link do *gmail* para realizar o *login*. Digitar o endereço do usuário, clicar em próximo e redigir a senha e, clicar em “fazer *login*”.
- 11º passo** ir em “escrever”, na parte no canto esquerdo da tela
- 12º passo** ir em “para” e digitar o e-mail do monitor e depois no “assunto” digitar Tarefa 3
- 13º passo** - anexar arquivo da tarefa no *e-mail* indo no cliques que se encontra na parte inferior da janela, escolher a pasta onde salvou o arquivo e dar um clique. Depois esperar carregar o arquivo na parte inferior.
- 14º passo** digitar uma mensagem de texto, como por exemplo, “Estou enviando a atividade 3”.
- 15º passo** clicar em enviar, na parte inferior da janela.

7 As ilustrações dos procedimentos que os alunos deveriam fazer nos computadores do laboratório (que possuem o sistema operacional XP) foram feitas por nós a partir do sistema operacional Windows 7 e Word 2013.

Anotar uma sequência de operações era procedimento frequente por parte dos alunos do curso. Chamou-nos atenção justamente o fato de muitos alunos levarem um caderno de anotações numa aula de informática, mesmo que no módulo I, por exemplo, o monitor tenha se utilizado e disponibilizado apostilas para as suas turmas em formato pdf e impresso no estabelecimento de fotocópias próximo ao laboratório. Podemos pensar que tal prática denota uma diferença no processo de memorização entre as gerações. Numa das aulas de criação de e-mail, por exemplo, a aluna Camila anotou em seu caderno diversas vezes o e-mail recém-criado para lembrar-se dele quando fosse solicitado.

O uso do caderno nas aulas refletia, de um lado, a falta de familiaridade com o computador e o mundo digital, mesmo que frequentassem o curso para aprender a manuseá-lo. Por outro, a necessidade de ancoragem em modos de aprendizagem que lhes eram mais familiares, passando pela escrita. Em todas as turmas que acompanhamos, vários alunos se utilizavam de um pequeno caderno com espiral e de capa fina para fazer anotações durante as aulas. Quando esqueciam, pediam emprestado aos bolsistas do laboratório uma folha de papel ofício para seguir escrevendo.

Margarete (53 anos, aluna do módulo I) escrevia a data e o mês na parte superior de seu caderno, e em seguida, as atividades que o monitor solicitava, mesmo que algumas dessas tarefas devessem ser apenas enviadas por e-mail. Ela lia o que o monitor lhe enviava em seu correio eletrônico e escrevia no caderno tudo o que constava na mensagem de texto, para que assim pudesse executar a atividade durante a aula. O modo que talvez fosse considerado mais prático por aqueles mais familiarizados com as mídias digitais, para a execução dessa tarefa, seria o de apenas *logar* no e-mail e a partir de disso reproduzir a atividade na aula, mas ela preferia anotar tudo no papel. Outra aluna desse mesmo módulo realizava suas anotações num bloco de notas fiscais da SICRED (Sistema de Crédito Cooperativo) reaproveitado, com uma escrita bem curvada para desviar das palavras já impressas no papel. O uso de cadernos também foi uma prática comum entre as alunas do módulo III, mesmo que já estivessem numa modalidade mais avançada.

Michel Serres (2013) aponta que o novo jovem não se desprende do mundo virtual principalmente devido a seu fiel escudeiro, “o celular”, e isso provocou mudanças significativas no modo como nos relacionamos com o conhecimento. O corpo mudou, a língua mudou, o comportamento mudou e a forma de aprender mudou, quando esses jovens passaram a se relacionar de outra maneira com a escrita através do envio de mensagem de texto. A cabeça da *polegarzinha*⁸ se diferencia da cabeça das pessoas mais antigas porque não precisa “se esforçar tanto para armazenar o saber, pois ele se encontra estendido diante dela, objetivo, coletado, coletivo, conectado e totalmente acessível, dez vezes revisto e controlado” (Serres, 2013:37) e por causa disso pode atentar para outras coisas.

O espaço do curso de informática para a Melhor Idade do Labinfo era, em certa medida, um espaço de encontro entre esses modos diversos de pensamento apontados por Serres. Mas se o autor aponta para essa diferença e descompasso tendo em vista jovens alunos desde quase o nascimento já socializados no quadro das tecnologias digitais, e “velhos professores” ainda operando sob outra lógica de pensamento e modos de ensinar e aprender, no caso do curso o binômio se inverte. Os monitores/professores é que podem ser considerados “nativos digitais”, sendo os alunos do curso migrantes recentes, ainda descobrindo as regras implícitas e explícitas dessa nova linguagem.

8 Polegarzinha e/ou polegarzinho é uma metáfora utilizada por Serres (2013) para se referir aos novos jovens que habitam o mundo virtual, que justamente através do uso da Internet, envio e escrita de mensagens de texto se utilizam do dedo polegar. Segundo o autor, isso permite a manipulação de muitas informações ao mesmo tempo.

A diferença geracional tornou-se um elemento predominante para pensar o aprendizado no contexto do curso, uma vez que os alunos possuem idade superior a 50 anos e os monitores dos módulos que observamos estão na faixa dos 20 e poucos anos. Diferentemente dos outros cursos ofertados pelo Labinfo, percebemos que para ser tornar bolsista/monitor do Melhor Idade, o/a aluno/a matriculado/a na UFSM não necessita ser da área de informática. É quase como se não houvesse a necessidade de ser um especialista, uma vez que estaria ensinando algo que todo jovem já sabe (mexer no computador), como se estivesse, na verdade, ensinando aos mais velhos seu modo/estilo de vida e não um conhecimento técnico especializado. Por esse motivo, é comum vermos que os monitores dos módulos I, II e III sejam acadêmicos de diversas áreas do conhecimento, tal como a monitora Beatriz, graduanda em Odontologia e que me permitiu acompanhar suas aulas do módulo III.

Numa analogia livre, podemos comparar o aprendizado da linguagem digital ao aprendizado do idioma. No caso por nós estudado, nem sempre seria visto como necessário um conhecimento técnico especializado, no caso da aula de idiomas, uma formação em Letras, por exemplo, por parte do professor. As aulas serem ministradas por “jovens”, “nativos digitais”, independentemente de sua formação acadêmica, equivaleria, em certo sentido, ao aprendizado de um idioma junto a um nativo, por meio da conversação. Os jovens monitores atuariam de certo modo como “tradutores” ou “mediadores” na tecnologia, e mais do que estruturas gramaticais, estariam ali sendo aprendidos um vocabulário coloquial dessa linguagem e até mesmo uma “cultura” digital. Mas para que tal aprendizado seja eficaz, como discutimos nessa seção, a linguagem coloquial das tecnologias digitais, já naturalizada pelos monitores, precisou ser minimamente decomposta, como estruturas gramaticais, através de cadeias operatórias de gestos técnicos, seguindo etapas necessárias dispostas em uma sequência específica.

O HOMEM QUE PENSAVA COM A PONTA DOS DEDOS NO BOTÃO DO MOUSE: SABERES CORPORIFICADOS E O APRENDIZADO DE GESTOS TÉCNICOS

Segundo Mauss (2003:407), o corpo é “o primeiro e o mais natural instrumento do homem”, sendo ao mesmo tempo objeto e meio técnico. Para o autor, toda sociedade tem seus próprios hábitos refletidos nos corpos de seus membros, constituindo assim o que denomina como técnicas do corpo. Tais técnicas são vistas como as “maneiras pelas quais os homens, de sociedade a sociedade, de uma forma tradicional, sabem servir-se de seu corpo” (Mauss, 2003: 401) e podem ser observadas nos modos como os indivíduos andam, a posição de suas mãos, seus modos de correr, caracterizando o que Mauss chama de *habitus*. Assim como podemos pensar em *habitus* e técnicas do corpo específicos de determinada

sociedade, podemos igualmente perceber, como o próprio Mauss aponta, que gerações diferentes também possuem hábitos e técnicas do corpo diferenciadas.

Citando Halbwachs, Mauss (1974) sugere que o homem é um animal que pensa com seus dedos. Como queremos aqui focar nas técnicas corporais que estão imbricadas no relacionamento com as tecnologias digitais e seu aprendizado por nossos interlocutores que frequentam o curso de informática para a Melhor Idade, o pensamento em questão se concretiza, como discutiremos nessa seção, no encontro entre corpo, gesto técnico e materialidade tecnológica. Pereira (2006: 96) contribui para nossa análise quando reflete sobre “como as mídias afetam as materialidades dos corpos, e como as materialidades e funcionalidades dos corpos afetam as características materiais e funcionais das tecnologias de comunicação”.

Enquanto Mauss (2003) pensa o corpo como um objeto e um meio técnico, Pereira (2006) mostra como o conceito de *embodiment* (corporificação) de Csordas (2008) contribui para o entendimento do corpo como mais um dos agentes que compõem o aglomerado de práticas subjetivas e culturais. Tal noção nos permite observar como ocorrem as novas formas de afetação dadas pelo uso das TICs, mas também como a produção das tecnologias de comunicação e seus códigos tem o corpo como uma referência decisiva.

Disso decorrem mais dois termos que, conforme Pereira (2006), precisamos analisar: a afetividade e a sensorialidade. Esses aspectos nos possibilitarão ver de que maneira o corpo atua em situações de diferentes estímulos e sensações, produzindo e alterando materiais oriundos da interação do corpo com distintas mídias.

As TICs não requerem habilidades tecnológicas relacionadas a um capital cultural específico, por exemplo, letrado, mas elas trazem consigo desafios sensoriais e cognitivos que transcendem as experiências dos adultos com outras tecnologias. Foi possível observar isso nas aulas que acompanhamos, principalmente com os alunos do módulo I, na maneira como usavam o *mouse* durante alguma atividade. Enquanto uma mão o segurava, a outra era utilizada para realizar o clique solicitado pelo monitor para entrar num dos programas do Windows. Quando foi mostrado para a aluna Camila qual seria a maneira recomendada de usar o *mouse*, ou seja, pôr a mão em cima dele de modo que o dedo indicador possa ficar sobre uma tecla e o dedo médio na outra, para facilitar na hora de realizar o clique, ela relatou a dificuldade de mexer nele e que teria que treinar muito porque muitas vezes a “setinha” da tela não lhe obedecia. Outra aluna, Antonietta, já dizia não conseguir mexer porque está acostumada a usar o do seu *notebook*, que não possui *mouse*.

No contexto do curso de informática, percebemos que algumas características associadas a afetividade e a sensorialidade no relacionamento com as tecnologias digitais, e a forma como o corpo reage a determinados contextos,

podem ser muito bem visualizadas no exemplo dado anteriormente sobre uso do *mouse* pelas alunas Camila e Antonietta. Aprender a manusear peças como o teclado e o *mouse* (e ainda poderíamos pensar o *smartphone*) requer técnicas corporais específicas que os/as alunos/as vão adquirindo ao longo dos módulos, pois consideram uma prática difícil, visto que muitos ainda possuem medo do “bicho” computador. Esse processo necessita de certa coordenação motora que é sensível ao movimento feito pelas mãos e à qual os/as alunos/as não estão tão habituados/as se comparado com o uso do controle da televisão e/ou celular de teclas feito por eles.

Andy Clark (1997) considera que os processos cognitivos não estão confinados aos estreitos limites da pele e crânio, mas se expandem através de sistemas que abrangem a relação entre o cérebro-corpo-mundo enquanto totalidades dinâmicas e computacionais integradas. Para o autor,

“we are moved by a vision of what might be called the Naked Mind: a vision of the resources and operations we can always bring to bear on a cognitive task, regardless of whatever further opportunities the local environment may or may not afford us” (Clark, 1997: 215-216).

A ideia de uma mente estendida, como argumenta Clark, considera que os estados mentais do agente dependem não apenas do cérebro, do corpo e do mundo, mas igualmente de artefatos no relacionamento entre a computação e os processos cognitivos disseminados. Conforme Clark (1997), a linguagem é uma das manifestações que mais se destaca entre esses artefatos, pois de tão onipresente que ela é, chega a tornar-se praticamente invisível. Esse é o caso da linguagem digital entre os jovens atualmente. Pode ser considerada tão íntima em seus cotidianos, não sendo possível discernir se é “um tipo de ferramenta ou uma dimensão do usuário” (Clark, 1997: 218, tradução nossa).

Para Jean-Pierre Warnier (1999), Mauss, ao tratar das técnicas corporais como as maneiras pelas quais os homens servem-se de seus corpos, desconsidera técnicas que tem seu apoio sobre objetos materiais, ou seja, “todas aquelas que envolvam um objeto, por mais integrado que seja às condutas motoras, são consideradas como ‘técnicas instrumentais’ e, como tais, fora do propósito” (Warnier, 1999:2).

O corpo, do ponto de vista de Warnier (1999), deve ser pensado como uma extensão dos objetos por meio das condutas motoras e como efeito disso, podemos observar a dinâmica dos objetos incorporada nessas condutas e, assim, corporificadas. O que significa dizer que “o corpo, com efeito, nos subjetiva tanto quanto nossos pensamentos” (Warnier, 1999:14).

A síntese corporal (ou esquema corporal) é a percepção sintética e dinâmica que um sujeito tem de si mesmo, de suas condutas motoras e de sua posição no espaço-tempo. Ela mobiliza o conjunto dos sentidos em sua relação com o corpo próprio e a cultura material. Essa síntese é resultado de aprendizagens que continuam e se mantêm no curso da existência inteira. [...] Ela se dilata e se retrata alternativamente, para integrar objetos múltiplos (automóvel, utensílios domésticos, roupas, equipamentos esportivos etc.) nas condutas motoras do sujeito (Warnier, 1999: 7).

No contexto do curso informática, podemos observar como se constrói a síntese corporal dos/as idosos/as a partir da incorporação do *mouse* em suas condutas, principalmente em tal ambiente. Numa das primeiras aulas dada pelo monitor do módulo I, lhes foi apresentado o programa *Paint* (um programa do Windows que permite a criação de desenhos simples) para que treinassem a como manusear o *mouse*, uma vez que não conseguiam coordenar muito bem tal peça do computador. Os procedimentos dados pelo monitor foram o seguinte:

Ir em menu iniciar, atalhos de programas (que aparece no lado esquerdo da janela porque ali ficam os programas mais usados pelo usuário do Windows XP) e clicar com o botão esquerdo do mouse no ícone do Paint. Caso não apareça nessa janela, há outra maneira para entrar no programa. Ir em menu inicial, todos os programas, acessórios, Paint.

Durante esse trajeto que deveriam percorrer, percebemos que estava sendo difícil direcionar a “setinha” do mouse na tela no computador e, por isso, muitas vezes as janelas “sumiam” e tinham que começar o percurso novamente. O monitor explicava, dessa forma, que quando algum dos itens mencionados estiver selecionado, ele ficará azul e somente quando assim estiver, podemos arrastar a seta para o canto direito da tela até aparecer outra janela, para depois, enfim dar um clique no programa *Paint*.

Ao conseguirem entrar em tal *software*, o monitor explicou como funcionavam as ferramentas como o pincel, as cores, o lápis e as formas geométricas desse programa, para poderem desenhar. Contudo, os alunos tiveram algumas dificuldades para iniciar seus desenhos porque ainda não sabiam como fazê-lo aparecer na tela, sendo então informados pelo monitor que deveriam ficar pressionando o botão esquerdo do mouse, arrastar até onde gostariam de desenhar e mostrava os movimentos através de nossas mãos. Depois disso, quando erravam alguma coisa do que estavam projetando ilustrar, recorriam ao monitor para saber se era possível apagar tal erro.

Manusear o *mouse* se mostrou, dessa forma, um desafio sensorial e cognitivo

que exige um modo específico de coordenação motora, que é apreendida na prática, para que as ações que aparecem na tela sejam bem-sucedidas. Por isso, aprenderam também que cada botão do *mouse* possui uma função no ambiente digital, sendo o esquerdo responsável pela seleção de algum item, o direito apresenta um menu de propriedades do item selecionado e o *scroll* é responsável por rolar as páginas de navegação.

O conhecimento é produzido pelo engajamento e imersão dos sujeitos no mundo, que é imediato e parte de uma base material da experiência: a materialidade da tela do monitor perante nossos olhos, a tela do celular e o tamanho das imagens e letras, as formas e botões do *mouse*, a forma de pegá-lo ou movimento independente dos dedos para clicá-lo, as mãos que passeiam sobre o teclado e como cada tecla está disposta no espaço deste, o deslizar por *trackpads* ou barras de *scroll*, todos esses são gestos aprendidos no contato com a tecnologia e sua materialidade. Mais do que isso, podemos inclusive dizer, concordando com Bateson (1972), que tais saberes corporificados só existem e fazem sentido se considerados em conjunto com a materialidade dessa tecnologia:

“Suponha que eu sou um homem cego, e eu uso um bastão. Eu vou tap, tap, tap. Por onde eu começo? É o meu sistema mental limitado ao cabo do bastão? É delimitado pela minha pele? Será que ele começa no meio do bastão? Será que ele começa na ponta do bastão? Mas estas são perguntas sem sentido. O bastão é um caminho contínuo cujas transformações da diferença estão sendo transmitidas. [...] Se o que você está tentando explicar é uma dada parte do comportamento, como a locomoção do homem cego, então, para esse propósito, você precisará da rua, do bastão, do homem” (Bateson, 1972: 325).

Além do computador, o telefone celular é outro dispositivo que enseja pensar sobre a incorporação dos saberes sobre uso da tecnologia através de gestos técnicos aprendidos. As alunas do curso muito frequentemente tinham um celular de teclas que consideravam o melhor dispositivo para realizarem suas ligações e ainda caçoavam de si mesmas por tê-lo. Mas também possuíam um *smartphone*, usado para se comunicarem principalmente via WhatsApp. Esses dois celulares eram carregados diariamente dentro de suas bolsas de tamanho razoavelmente grande. Em contrapartida, a maioria dos homens possuía apenas um celular de tecla e passaram adquirir um de tela *touchscreen* no decorrer das aulas. Num certo dia, Didi (aluno do módulo III) apareceu com seu novo celular (um *smartphone*). A aula era sobre transferência de arquivo do celular para o computador. Ao conectar o aparelho no PC, vimos que o mesmo não realizava a leitura do dispositivo. O sistema operacional utilizado no laboratório é o XP e o celular de Didi era um dos últimos lançamentos da marca *LeNovo* e disso decorria uma

incompatibilidade entre ambos durante o processo de leitura.

Apesar de comprar um *smartphone*, Didi não sabia mexer nele ainda e durante essa mesma aula reclamava não estar adaptado à tecnologia *touchscreen*. Ele nos contou que “o celular ligava sozinho” e nos solicitava ajuda para que não fizesse mais isso. O que acontecia era que em seu *smartphone* não estava acionado o recurso “bloqueio de tela” (mecanismo que demanda a digitação de um código de bloqueio toda vez que o celular não esteja sendo usado por um usuário) e Didi não sabia disso.

Ricardo foi outro aluno que passou a usar o *smartphone* depois que começou a frequentar as aulas do módulo I. Durante a confraternização de fim de ano da turma, ele pegou o seu novo celular para tirar uma foto das nossas comidas que estavam em cima da mesa. Porém, ao selecionar o ícone da câmera, a mesma estava configurada para tirar uma “*selfie*”⁹. Quando viu que mesmo direcionando o celular para o lado da comida quem aparecia na tela era ele mesmo, ficou sem entender o porquê da câmera estar capturando sua imagem e não a da comida. Ao presenciar essa cena e perceber sua dúvida, foi explicado a ele que existiam duas câmeras em seu celular: uma frontal e uma traseira. Foi apontado no celular onde ficava cada uma e dito que a frontal é usada geralmente quando não temos alguém que tire a foto, mas que poderíamos mudar a configuração dela ao posicionarmos o dedo sobre o ícone da câmera com as “setinhas circulares” e clicar sobre ele para sair do modo *selfie*. Enquanto ouvia, sua expressão era de uma pessoa impressionada com essas novas informações. Perguntava: “como esse pontinho é uma câmera, né? Vou ter que falar lá em casa”. Percebemos também que ele já estava logado em sua conta do Facebook pelo celular e que já usava o Messenger¹⁰, pois ali conversava com seu neto. Ricardo, não possuía computador em sua casa, nem internet. Passou a se conectar nas redes sociais digitais via internet 3G do celular.

A maioria das mulheres possuía os dois tipos de celulares, como já comentado, e faziam uso deles para fins distintos. O celular de tecla era usado para realizar ligações familiares porque achavam muito complicado usar o *smartphone* para isso. “É muito sensível! Aí ele liga sozinho. É um estresse!”, falava Camila. Geralmente se deslumbravam com o recurso de mensagem por áudio do WhatsApp dizendo “É uma maravilha!” e também com as chamadas de vídeo.

“Tu acredita que eu conheci a casa nova da minha filha, que tá morando fora, tudo pela webcam? Tava eu e meu marido tomando uns mate, na tardinha, e eles lá, fazendo coisas para comer e me mostravam a sala, a cozinha, minha netinha, tudo! Isso que é a tecnologia, né?” (Antonietta, aluna do módulo I, 79 anos).

Ao analisar os processos da construção de pessoa de pescadores da vila Sucuriju, no Amazonas, Sautchuck (2015) traz algumas alternativas para se pensar a apren-

⁹ Sinteticamente falando, uma “*selfie*” é uma fotografia (frequentemente digital) de si mesmo.

¹⁰ É um aplicativo de mensagens instantâneas do Facebook para *smartphones*.

dizagem dentro da perspectiva antropológica – dialogando assim diretamente com os conceitos de prática, *skill* e individuação. A noção de *skill* para o autor se apresenta como uma crítica aos modelos tradicionais de pensar a aprendizagem na prática. Sautchuck (2015) considera a formação do pescador como uma “forma de *enskilment*” (ou habilitação), termo que busca evitar a dicotomia indivíduo/sociedade, mas também pessoa/ambiente: “o processo de *enskilment* não é apenas cognitivo; antes, ele envolve a pessoa como um todo, interagindo com o ambiente social e natural” (Sautchuck, 2015: 121). Essa noção nos permite compreender que os idosos com os quais convivemos durante o trabalho de campo também passam por um processo de *enskilment* ao relacionarem-se com as TICs. Nesse contexto, os/as monitores e a pesquisadora podem ser considerados uma espécie de tutores, tal como caracterizados por Ingold (2010), que orientam os/as alunos/as do Melhor Idade no aprendizado da linguagem digital.

O aprendizado do uso de computadores é um tipo de *enskilment* no qual as tecnologias participam ativamente no processo de cognição, não apenas como instrumentos coadjuvantes nas mãos humanas, mas, como sugere Callon (2004), como efetivos parceiros destes. A tecnologia é assim incorporada em nossos modos de pensar e nossos gestos motores, mas também interiorizamos nesse processo seus modos de funcionamento. Discorrendo sobre a interação entre o jogador e a lógica do jogo, Manovich (2011) revela uma dinâmica semelhante. Segundo o autor, “à medida que o jogador avança, vai descobrindo pouco a pouco as regras que operam no universo construído por esse jogo. Aprende sua lógica e, em definitivo, seu algoritmo” (Manovich, 2011: 288).

Assim como o jogador aprende e incorpora à sua conduta o algoritmo implícito do jogo, no contato com a tecnologia gestos técnicos específicos e novas condutas motoras vão sendo aprendidas e corporificadas. Remetendo a uma temporalidade própria deles, uma aluna do curso da informática para a Melhor Idade dizia que “Devagarinho a gente pega o jeito”. Para além da temporalidade e ritmo geracional em questão, a própria expressão “pegar o jeito” utilizada nos parece bastante reveladora do processo que vai aos poucos acontecendo, de transformação de gestos e condutas motoras por parte dos alunos, do celular de telas ao *touchscreen*, do teclado ao *mouse*.

DIZER, FAZER E MOSTRAR: POR QUE O YOUTUBE ESTÁ CHEIO DE TUTORIAIS?

Ingold (2015) retoma dois sentidos diferentes dados à educação. O *educare*, do verbo latim *educare*, significa “criar, cultivar, inculcar um padrão de conduta aprovado juntamente com o conhecimento que o sustenta” (Ingold, 2015: 23). Como exemplo desse modo de aprender, o autor fala da maneira como nos organizamos fisicamente em sala de aula, ou seja, o professor coloca-se à frente da classe e os

alunos se encontram sentados em filas. Apesar de vermos uma reversão da imagem da transmissão do conhecimento (velhos sabem mais que os jovens devido à experiência de vida) quando tomamos como exemplo o curso de informática em que os/as alunos/as possuem idade superior aos dos/das monitores/as, a estrutura hierárquica escolar permanece a mesma, porém, com outros “personagens e objetos”. Com relação à disposição do espaço físico, temos ao centro da sala do laboratório uma tela de projeção (que é utilizada apenas pelos monitores) e ainda vemos que os computadores de mesa são organizados em fila, uma atrás da outra, sendo que apenas dois deles estão dispostos de maneira diferente.

Já o outro sentido exposto pelo autor é o do termo *educere*, que significa “*ex* (fora) + *ducere* (levar)”, ou seja, convidar os novíços “a dar uma volta lá fora” (Ingold, 2015: 23), mas não nos moldes de uma fila do “crocodilo”¹¹ – um artifício tipicamente usado pelos professores no Reino Unido, na qual a atenção do aluno é confinada a visão do adulto que o acompanha. Essa perspectiva de educar considera a criança um pequeno detetive (e por isso é curiosa) e a rua um labirinto através do qual ela precisa se manter atenta para não sair da trilha.

Contudo, quando crescemos nossa curiosidade é devorada pela disciplina e a rua passa a ser um dédalo que nos oferece múltiplas escolhas para se chegar ao fim da linha. Navegamos pelo dédalo e vagamos pelo labirinto. Navegar, nesse sentido, significa a indução, ou seja, trazer para dentro do “aprendiz as regras e representações (...) de uma cultura” (Ingold, 2015: 27). Vagar, no entanto, diz respeito a ex-ducção, isto é, levar para fora do “aprendiz no próprio mundo, conforme ele se lhe apresenta por meio da experiência” (idem).

Se, por um lado, Ingold nos convida a caminhar pelo labirinto para acompanharmos a emergência das coisas, por outro, vemos igualmente que o curso de informática faz um convite para esses idosos explorarem os caminhos do mundo digital, de modo que possam exercitar a sua imaginação ao mexer em um computador. Sherry Turkle (1997) já refletia sobre implicações que o computador tem sobre nossa mente e nosso corpo. Para a autora, a conexão em rede possibilitou que o computador não fosse mais pensado apenas como uma ferramenta (de escrita ou comunicação), pois o mesmo nos oferece novos modelos de mentes e um meio no qual podemos projetar nossas fantasias, ideias e imaginação.

O conhecimento do jogo acontece porque a máquina exige a interação para funcionar e ainda possibilita aos jogadores uma “nova forma de literatura escrita em colaboração” (Turkle, 1997: 18), logo vemos o surgimento de um novo modo de aprender que é interativo e que não está confinado apenas aos mundos virtuais, sendo a “experimentação lúdica” a nova forma de conhecer própria de todas as interfaces digitais.

Winocur (2009) ressalta, da mesma forma, a importância de atentarmos para as diferenças geracionais no processo de socialização das TICs. Conforme a

¹¹ Segundo Ingold (2015: 23) trata-se de uma estratégia utilizada pelos professores “para levar a classe de um lugar a outro sem contratempos. As crianças devem caminhar aos pares, numa linha reta. Se elas prestam atenção em torno delas, é apenas por razões de segurança, para evitar trombar com o tráfego ou com transeuntes”.

autora, nenhum jovem atualmente teve que fazer um curso de informática, tendo aprendido as noções básicas do computador através de amigos, companheiros e irmãos, ou mesmo pela Internet. A motivação para aprender a usar as TICs não é escolar e sim social e lúdica. Em contrapartida, as pessoas adultas se viram obrigadas a frequentar cursos de informática de modo voluntário ou porque seus trabalhos passaram a exigir tal competência, por isso, a principal motivação foi a de não perder o emprego e não se sentir excluído.

Ainda que a forma de aprendizagem com a qual os alunos do curso de informática para a Melhor Idade estão acostumados seja mais tradicional, referida à escrita e leitura, como mostramos anteriormente, a própria particularidade da tecnologia digital parece problematizar a eficiência desses modos tradicionais de aquisição de conhecimentos. Mostrar o que é uma notificação através dos slides para esses/as senhores/as via projetor não possui a mesma eficácia em termos de aprendizado como quando passamos de mesa em mesa mostrando, nas telas dos computadores que estão usando, onde serão informados na plataforma (ícone, cor e número) das atividades de seus amigos no Facebook, por exemplo.

Aqui o conceito de educação da *atenção* (Ingold, 2010) torna-se significativo para compreender a relação entre idosos e tecnologias digitais num contexto de transmissão de conhecimento propiciado pelas sociabilidades intergeracionais no curso de informática, porque o aprendizado é produzido pela relação entre os/as monitores/as e alunos/as do Melhor Idade, entre os próprios alunos/as que são de diferentes gerações, entre os/as monitores/as, entre alunos/as do Melhor Idade e técnica administrativa, entre alunos/as do Melhor Idade e dos diversos cursos da UFSM que também podem usar o laboratório, entre os/as alunos/as do Melhor Idade e tecnologia, etc. Desse modo, tal como o autor, consideramos a cognição um processo em tempo real.

Se no subtítulo desta seção fizemos uma brincadeira com relação aos tutoriais do Youtube, foi porque, efetivamente, eles são uma forma de aprendizagem contemporaneamente muito procurada. Executando uma rápida busca na plataforma pelo termo “tutorial”, temos aproximadamente 185.000.000 resultados. Quase dois milhões de vídeos postados na plataforma dizem respeito, assim, a essas formas de ensinar e aprender que envolvem mostrar e ver sendo feito. Os assuntos aos quais se referem são muito variados, indo desde maquiagem e culinária até dança ou ao uso e/ou manutenção de hardware ou software. Em tais tutoriais também temos a decomposição de gestos técnicos em cadeias operatórias, e um tipo de atividade motora e cognitiva que é externalizada por aquele que executa, mostrando como se faz, para que seja incorporada, na prática, por aquele que assiste.

A noção de *mostrar* apresentada por Ingold (2010), como um elemento crucial da educação da atenção, é importante para pensarmos a transmissão do

conhecimento, nesse caso, relativo ao conhecimento do funcionamento dessa mídia digital. Para o antropólogo:

[...] mostrar alguma coisa a alguém é fazer esta coisa se tornar presente para esta pessoa, de modo que ela possa apreendê-la diretamente, seja olhando, ouvindo ou sentindo. Aqui, o papel do tutor é criar situações nas quais o iniciante é instruído a cuidar especialmente deste ou daquele aspecto do que pode ser visto, tocado ou ouvido, para assim 'pegar o jeito' da coisa. Aprender, neste sentido, é equivalente a uma 'educação da atenção' (Ingold, 2010: 21).

O ato de mostrar pode ser entendido como um tipo de experimentação, mesmo que executado por outro. Se não estou eu mesmo manipulando o dispositivo, estou vendo, na prática, como outro o faz, e em certo sentido fazendo junto com ele. Para exemplificar a importância do mostrar e do ver como se faz enquanto está sendo feito, Ingold dá o exemplo do aprendizado de habilidades culinárias. Aprender a cozinhar, como sugere o autor, é muito mais do que seguir uma receita escrita. E por isso talvez sejam tão frequentes, desde muito, os programas televisivos sobre culinária. Ver alguém cozinhando, acompanhar o processo, é muito mais eficaz do que seguir um livro de receitas. Do mesmo modo, nos seus primeiros contatos com a tecnologia, os alunos do curso de informática para a Melhor Idade recorrem à apostila, tal qual um livro de receitas. Mas ela não é suficiente, e passam a elaborar, a partir da observação e decomposição dos gestos técnicos dos monitores, suas próprias receitas, escritas em seus cadernos de nota. As notas em si fornecem um apoio, passo a passo, mas ainda assim se faz necessário o acompanhamento individual, mesa à mesa, computador por computador, para que vejam como é feito e façam em conjunto.

CONCLUSÃO

As pesquisas antropológicas sobre o uso de tecnologias digitais por diferentes grupos sociais cresceram significativamente nos últimos anos. Contudo, há um grupo praticamente inexplorado, que foi nosso foco de análise neste presente artigo. Se por um lado, vivenciamos atualmente um movimento de popularização da Internet e de diferentes dispositivos tecnológicos, por outro, podemos visibilizar o crescente fenômeno do envelhecimento populacional à nível mundial.

Diante desse cenário, assistimos ao surgimento de diversos eventos e cursos de informática destinados à população idosa brasileira. Para além das questões mercadológicas envolvidas nesse contexto de popularização das mídias digitais, como por exemplo, o projeto desenvolvido em parceria com a LG chamado “Café com Android”, que promoveu eventos em 10 cidades brasileiras com *workshops*

gratuitos para ensinar a terceira idade a usar *smartphones* e *tablets*¹², nosso intuito aqui foi o de destacar a complexidade do processo de aprendizagem da linguagem digital por idosos.

Vimos, dessa maneira, através de nosso estudo etnográfico na plataforma Facebook e no curso de Informática para a Melhor Idade na cidade de Santa Maria/RS, o quanto o relacionamento com as tecnologias digitais se constitui um processo complexo quando consideramos algumas questões relativas à geração/faixa etária e ao processo educativo. O grupo social analisado era composto por homens e mulheres com mais de 50 anos que, muitas vezes, estavam tendo seu primeiro contato com o computador por meio do curso de informática. Isso nos permitiu observar mais a fundo o processo de corporificação e incorporação das mídias digitais no cotidiano dessas pessoas, além dos usos que passaram a fazer de redes sociais como o Facebook, WhatsApp, *e-mail* etc.

Sob a luz da distinção apresentada por Prensky (2001) entre “nativos” e “imigrantes digitais”, vimos como o aprendizado intergeracional se mostrava no contexto do curso de informática e como isso refletiu diretamente no processo de aprendizagem, uma vez que os monitores possuíam faixa etária inferior aos alunos do curso e tinham um relacionamento mais “íntimo” com as tecnologias digitais. Como vimos, isso demandou uma decomposição de saberes naturalizados por parte dos monitores, complexificando mais nossa análise antropológica quando, por exemplo, observamos que o simples ato de “ligar o computador” requeria uma sequência de gestos técnicos por parte do usuário para que se alcance sua eficácia.

Deste modo, o uso de cadernos nas aulas por parte dos alunos para a descrição do passo a passo dado pelos monitores, refletia, de um lado, a falta de familiaridade com o mundo digital, mas por outro, a necessidade de recorrer a modos de aprendizagem que lhes eram familiares.

As técnicas corporais imbricadas no relacionamento com as tecnologias digitais por meio da relação entre corpo, gesto técnico e materialidades tecnológicas nos possibilitaram refletir que as TICs, apesar de não requererem habilidades tecnológicas relacionadas a um capital cultural específico (letrado), trazem desafios sensoriais e cognitivos que vão além das experiências dos adultos com as demais tecnologias. Manusear um *mouse*, o teclado e outras peças do computador, por exemplo, exige determinadas técnicas corporais que os alunos vão adquirindo ao longo dos módulos, pois é um processo que necessita de certa coordenação motora que se mostra sensível ao modo como as mãos se movem sobre essas peças.

Do nosso ponto de vista, o aprendizado da linguagem digital se constitui através da experimentação e manipulação dos dispositivos e interfaces digitais. Diante desse contexto a noção de *mostrar* tem se tornado um elemento cada vez mais significativo no processo de transmissão de conhecimento, vide a populari-

12 Mais informações podem ser consultadas em: <http://www.aterceiridade.com/diversos/cafe-com-android/>

zação de tutoriais do Youtube como uma forma de aprendizagem contemporânea, principalmente entre a população mais jovem.

Débora Krischke Leitão é doutora em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), professora do Departamento de Sociologia da Université du Quebec à Montreal (UQAM) e do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). É pesquisadora associada ao Núcleo de Estudos sobre Emoções e Realidades Digitais (UFSM) e ao laboratório Homo Ludens (UQAM), atuando nos temas: mídias digitais, corpo, consumo, gênero e sexualidade.

Diéssica Shaiene Gaige é Licenciada em Sociologia e mestra em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Atualmente é doutoranda em Antropologia Social na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), bolsista CAPES e pesquisa o mercado das lutas corporais. Integra o Grupo de Antropologia da Economia e da Política (GAEP/PPGAS) da UFRGS. Tem experiência nas áreas de Antropologia Digital, Envelhecimento e Antropologia Econômica.

Monalisa Dias de Siqueira é graduada em Ciências Sociais e mestra em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e doutora em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atualmente é pós-doutoranda (bolsista CAPES) e professora no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). É pesquisadora vinculada ao Grupo de Estudos e Pesquisas em Cultura, Gênero e Saúde, Núcleo de Estudos sobre Emoções e Realidades Digitais, Grupo de Estudos e Pesquisa em Gerontologia, Espaço corpo: Núcleo Transdisciplinar de Estudos em Dança e Terapia Ocupacional (UFSM).

Contribuições individuais de autoria: KRISCHKE-LEITÃO, D. contribuiu para a concepção e desenho do trabalho, análise e interpretação dos dados, redação, revisão e aprovação final do artigo. GAIGE, D. S. contribuiu para a concepção e desenho do trabalho, obtenção dos dados, análise e interpretação, redação, revisão e aprovação final do artigo. SIQUEIRA, M. D. contribuiu na análise, interpretação dos dados, revisão e aprovação final do artigo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATESON, Gregory

1972 *Steps to an Ecology of Mind*. San Francisco, Chandler Pub. Co..

BOELLSTORFF, Tom

2008 *Coming Of Age In Second Life*. Princeton, Princeton University Press.

CALLON, Michel

2004 "The role of hybrid communities and socio-technical arrangements in the participatory design". *Journal of the Center for Information Studies*, n. 5: 3-10.

CLARK, Andy

1997 *Being there*. Cambridge, The MIT Press.

CSORDAS, Thomas

2008 "A corporeidade como paradigma". In: CSORDAS, T. *Corpo/ significado/cura*. Porto Alegre, Editora UFRGS, pp XX-XX.

DEBERT, Guita

2012 *A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento*. 1. ed. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo/ FAPESP.

GAIGE, Diessica Shaiene

2017 "Devagarinho a gente pega o jeito": um estudo antropológico sobre envelhecimento e mídias digitais. Santa Maria, dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Maria.

GUIMARÃES JR., Mário

1999 "Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes". In: *Anais da 51ª Reunião Anual da SBPC*, PUC, Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

HINE, Christine

2004 *Etnografia virtual*. Cidade, Editorial UOC.

INGOLD, Tim

- 2015 “O dédalo e o labirinto: caminhar, imaginar e educar a atenção”. *Horizontes Antropológicos*, n. 44:21-36.
Disponível em: <http://horizontes.revues.org/992>

- 2010 “Da transmissão de representações à educação da atenção”. *Educação* v. 33, n. 1: 6-25.

LEFEBVRE, Henri

- 2004 *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. Londres, Continuum.
1992 *The production of space*. Oxford, Blackwell.

LEITAO, Débora; GOMES, Laura Graziela

- 2013 “Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life”. *Revista Cronos* v. 12, n. 2: 23-38. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>

LEROI-GOURHAN, André

- 1971 *Evolução e Técnicas 1: O Homem e a matéria*. Lisboa, Edições 70.
2002 *O Gesto e a Palavra 2: Memória e Ritmos*. Lisboa: Edições 70.

MAIA, Gabriela

- 2010 *Olhares sobre o envelhecer: uma leitura de gênero no centro de Santa Maria*. Santa Maria, dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Maria.

MANOVICH, Lev

- 2011 *El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion*. Barcelona, Paidós.

MAUSS, Marcel

- 1974 “Conceptions qui ont précédé la notion de matière”.
In: MAUSS, M. *Oeuvres II*. Paris, Minuit, pp. 161-168.
2003 “As técnicas do corpo”. In: MAUSS, M. *Sociologia e antropologia*, São Paulo, Cosac Naify, pp.399-422.

MILLER, Daniel; HORST, Heather

- 2015 “O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital”. *Revista Parágrafo*, v. 2, n. 3: 91-111.

MILLER, Daniel; MADIANOU, Mirca

2013 *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. London, Routledge.

MILLER, Daniel; SLATER, Don

2004 "Etnografia on e off line: cybercafés em Trinidad". *Horizontes Antropológicos*, v.10, n. 21: 41-65. Disponível Em: http://Www.Scielo.Br/SciELO.Php?Pid=So104-1832004000100003&Script=Sci_Arttext.

2000 *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford, Berg.

NUNES, Rojane

2010 "Boca", a "Esquina" e o "Recanto": sociabilidade, cotidiano e memória entre aposentados habitués do Centro de Santa Maria, RS. Santa Maria, dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PEREIRA, Vinícius Andrade

2006 "Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidades nas dinâmicas de comunicação das novas mídias". *Revista Fronteiras*, v.8, n.2: 93- 101.

PRENSKY, Marc.

2001 *Nativos digitais, imigrantes digitais*. Horizon, NCB University Press.

SAUTCHUK, Carlos Eduardo

2015 "Aprendizagem como gênese: prática, *skill* e individuação". *Horizontes Antropológicos*, n. 44: 109-139. Disponível em: <http://horizontes.revues.org/1094>.

SERRES, Michel

2013 *Polegarzinha*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.

TURKLE, Sherry

1997 *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Cidade, Editora Paidós Ibérica, 1. ed..

WARNIER, Jean-Pierre

1999 *Construire la culture matérielle: L'homme qui pensait avec ses doigts*. Paris, Presses Universitaires de France.

WINOCUR, Rosalía

2009 *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México, Siglo XXI/ Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.

Recebido em 1 de junho de 2017. Aceito em 17 de setembro de 2019.